



Guia de Regras Opcionais

Perícias

Mauro Silva Leocadio

Perícias

Guia de Regras Opcionais

Introdução

A falta de um sistema de perícias não me incomoda. Nunca incomodou. Até gosto, na verdade. Contudo, existe uma questão que me coça o estômago.

Qualquer um consegue andar na ponta do pé, ou escalar um muro, mas o ladrão tem uma tabela com valores referentes a isso. E alguns desses valores são bem baixos. Não posso permitir que um Guerreiro ágil se saia melhor em pular uma janela que um profissional da área.

Ainda, se fosse só isso, tudo certo, o mestre decide se uma tarefa exige a expertise de um ladrão, ou não. Tudo se resume a isso, eventualmente. Porém, existe outras questões.

Algo como as seguintes. O personagem sabe cavalgar? Onde ele aprendeu a ler? Como, alquimia? O seu guerreiro não sabe fazer uma armadura de placas? Como aprendo a usar novas armas? Novamente, elas poderiam ficar atribuídas à história, e se essa é a sua preferência ninguém tem nada com isso. Porém, se você é dos meus, que gosta de tudo bem explícito, esteja servido desse pequeno manual para aplicar perícias ao seu jogo.

Mauro Silva Leocadio

Idealização e Criação

Mauro Silva Leocadio

Editoração

Mauro Silva Leocadio

Old Dragon

Antônio Sá Neto

Fabiano Neme

Fevereiro/2014

Distribuído sob a licença

Creative Commons Brasil v.3.0

OLDDRAGON.com.br

Índice

Por que usar o livro?	4
Lista de Perícias	7
Maestria com armas	9
Considerações Finais	13
Tabela de Armas	14
Ficha de Personagem	15

Perícias

Por que usar esse livro?

Então, como eu disse, porque você é um sádico detalhista que não suporta viver sem perícias.

Pode ser também, porque você prefere que o seu jogo tenha um grau de profundidade um pouco maior. As possibilidades beiram o número de estrelas no céu. Não cabe a mim, mero mortal, adivinhar o que se passa na sua cabeça.

Existe outro suplemento de jogo com esse tópico. Eu não sei de nenhuma razão para você usar esse em detrimento daquele. Tudo que posso dizer a respeito, é que esse tem regras mais simples.

Agora, se você está lendo isso, é porque interessa. Sinceramente, a única razão pra você usar esse livro no seu jogo é essa. Você quer. Você gosta. Não me cabe julgá-lo, mas sim lhe proporcionar uma opção.

O objetivo desse livro não é produzir uma regra condizente com a realidade, nem nada do tipo. Estou apenas considerando um grau de profundidade a um conceito pouco explorado

pelo jogo. Você achou a regra muito simples? Bem, isso faz parte da minha intenção. A outra regra é mais detalhada. Convido-o a lê-la.

Antes de começarmos

Sendo bem simples, praticamente qualquer ação é passível de ser desempenhada, seja por sorte ou capacidade. Então, as regras de testes de atributo permanecerão praticamente intactas. Por uma questão meramente de facilidade vou fazer uma alteração que não muda nada matematicamente.

Ao invés de rolar menor que o atributo, você vai rolar o d20 e soma-lo ao atributo. Tem sucesso, o teste, se o valor dessa soma alcançar ou superar o número alvo de 20 (vinte). Logo, um 20 natural é sempre sucesso, e como uma adendo, um 1 natural é sempre uma falha.

Caso você faça a conta, perceberá que isso não muda a matemática do jogo em nada. A alteração tem por finalidade, facilitar a aplicação de bônus e penalidades. Sentindo que ela é desnecessária, fique a vontade para

aplicar os bônus e penalidades diretamente nos atributos, como sugerido no jogo básico.

Particularmente, prefiro que haja um padrão. Rolamentos altos são bons e baixos ruins, ou o inverso.

Como funciona

Bem, tendo passado pelas preliminares, vamos ao que interessa. O uso das perícias se baseia num tripé de ações. Cabe ao mestre decidir em qual tipo uma determinada ação se enquadra.

Esses tipos são “ação simples”, “ação qualificada”, e “ação difícil”. Vamos exemplificar. Sair do ponto A para o B, cavalcando a uma velocidade de trote ou menor seria simples de se fazer. Guiar o cavalo com os joelhos, enquanto participa de uma perseguição exigiria certa qualificação. Fazê-lo de pé na sela seria difícil.

As ações simples podem ser desempenhadas por qualquer um. Basta que faça um teste de atributo adequado (um teste de perícia, agora). Uma ação qualificada implica numa penalidade de -4 para personagens que não possuam a perícia em questão. Já as ações difíceis, não podem ser desempenhadas sem que o personagem tenha a perícia.

Algumas perícias acabam tendo um número gigantesco de ações difíceis. Por exemplo, “Leitura” é uma perícia que exige treinamento para o desempenho da maior parte de ações relacionadas. Outras, como “Acrobacia”,

apresentam uma maioria de ações simples, ou qualificadas.

Caso um personagem tenha a perícia necessária para o desempenho de uma ação, ele recebe um bônus de +2 em seu teste de atributo. Independentemente do tipo de ação. Vamos lembrar que o mestre pode aplicar penalidades adicionais a qualquer ação, que nada têm a ver com o seu tipo. É isso.

Certo, então um personagem treinado desempenha ações simples com +2, qualificadas com -2, e como ficam as difíceis? Então, não foi isso que eu disse. Ações simples recebem +2, assim como as ações qualificadas e as difíceis. A penalidade de -4 é aplicável apenas para personagens sem treinamento.

Essa é a regra que você queria dividir? Basicamente, sim. Caso não tenha agrado, pule a parte de perícias, e veja maestria com armas. Pode ser que mais alguma coisa neste livro lhe possa ser aproveitada. Afinal, existe mais do que isso, na regra. Contudo, a essência é essa. E não diga que eu não avisei que era simples. A leitura do texto que se segue é por sua conta e risco.

Como eu adquiro perícias?

Um personagem inicia sua carreira de aventuras com duas perícias no primeiro nível. Ele adquire mais uma a cada dois níveis de personagem subsequentes.

Não há graduações, ou níveis de perícia. O personagem entende do assunto.

to, ou não, e ponto final. Porém, há algumas considerações adicionais.

Antes do início do jogo, de acordo com Background do personagem, o jogador e o mestre escolhem três perícias. Essas perícias são favorecidas para o personagem. Isso significa que pela sua história de vida, ele tem maior familiaridade para aprendê-las e mais facilidade em seu exercício. Mecanicamente, ele tem um bônus adicional de +2 para ações dessas perícias, uma vez que seja treinado nelas (totalizando +4, se treinado). Então, perceba que ele não recebe esse benefício, se não possuir a perícia.

Além disso, há uma categoria de perícias conhecida como “Perícias de Ladrão”. Todas as perícias nessa categoria estão marcadas com um “*” para indicá-las. Um personagem Ladrão é sempre considerado treinado para o exercício dessas perícias, sem que lhe seja necessário adquiri-las. Um ladrão soma +1 aos testes dessas perícias. Esse bônus é acrescido de +1, a cada cinco níveis acima do primeiro, até o limite de +4 no 16º nível.

Matei o dragão, agora eu sei ler

Idealmente, para aprender uma perícia, o personagem precisa de tempo. Ninguém deveria aprender algo como “Cozinheiro”, matando zumbis numa masmorra.

Ainda sim, isso é um jogo de aventura e fantasia. Se você fosse parar as

missões toda vez que um personagem passasse de nível para que ele aprendesse perícias...

Então, minha sugestão é a seguinte. Pergunte aos jogadores que tipos de habilidades eles pretendem desenvolver no próximo nível, toda vez que eles evoluem. Assim, sempre que alcançarem o nível seguinte, fica subentendido que estavam a praticar aquela perícia durante suas viagens.

Quem é o melhor carpinteiro?

Existem momentos em que dois personagens farão um teste contestado. Nesses casos, aquele que tiver o resultado maior, foi melhor.

Geralmente, isso basta para resolver situações de competição. Contudo, sei que nem sempre isso basta. Para essas, estou aqui para recordar a vossa pessoa que isso é um jogo oldschool. Improvise.



Lista de Perícias

Acrobacia (FOR)*

Essa perícia engloba uma série de ações circenses. Correr, pular, girar, escalar, piruetas, etc.

Animais (CAR)

Os animais tem uma maneira própria de se relacionar. Essa perícia representa o entendimento sobre isso.

Cavalgar (DES)

Desde pilotar uma carroça a cavalgar um jegue, ou um dragão está encober-to por essa perícia.

Conhecimento (INT)

Essa perícia, na verdade é um resumo de várias. Cada esfera de conhecimento corresponde a uma perícia diferente, necessitando que seja com-prada separadamente. Veja alguns exemplos: Arcano, biologia, história, geografia, local, masmorras, nobreza, religião.

Cura (SAB)

O tratamento não mágico de ferimen-tos é uma arte precária no mundo me-dieval, mas ela existe.

Empatia (SAB)

Perceber o que as pessoas pensam e sentem está nessa perícia.

Enganação (CAR)

Mentir, blefar, disfarce-se, e algumas coisinhas mais. Para um bom trapa-ceiro essa é A perícia.

Furtivo (DES)*

Mover-se em silêncio, ou se esconder nas sombras, ou ainda soltar-se de amarras. Tudo isso exige se seja fur-tivo.

Leitura (INT)

Um personagem, quando compra leitura, indica que sabe ler e escrever quaisquer idiomas que conheça. Em adição, essa perícia está relacionada ao deciframento de códigos.

Perícias

Mecanismos (DES)*

Compreender enjambrados e parafernalia tecnológica de todo tipo, abrir fechaduras, desarmar armadilhas. Essa perícia cobre tudo relacionado.

Natação (FOR)

Seja o crawl, borboleta, pelado, ou de armadura. Se quiser dar braçadas, vai ter saber alguma coisa dessa perícia.

Percepção (SAB)*

Ouvir, observar, procurar, e tudo o mais. Até sentido extra-sensorial, se for o caso.

Persuasão (CAR)

Caso o objetivo seja convencer alguém de algo, você precisa dessa perícia. Não precisa ser sincero, pode falar manso, e vale até agressividade.

Profissão (SAB)

Essa perícia, na verdade é um resumo de várias. Cada profissão ilustra

um conjunto de habilidades correspondentes a uma perícia diferente, necessitando que seja comprada separadamente. Veja alguns exemplos: Alquimista, artesão, cozinheiro, engenheiro, ferreiro, marujo, mercador, músico, pastor, pescador, pintor, soldado, etc.

Punga (DES)*

Essa perícia representa a rapidez com os seus dedos se movem. Você pode usar essa habilidade para embaralhar cartas de forma bonita, ou trapaceira. Pode fazer um show de mágica, ou bater carteiras. Vai do gosto do cliente.

Sobrevivência (SAB)

Reconhecer trilhas, e pistas. Saber onde é o norte, os rastros de certo animal. Saber onde encontrar água e abrigo. Ser capaz de distinguir quais alimentos da natureza são próprios para consumo, e quais são prejudiciais.



Maestria com armas

Oi? Não era sobre perícias? Bem, em última estância, o manuseio de armas necessita de habilidade, treino, e talento. Portanto não difere de uma perícia. Essa regra de maestria com armas prevê que o grupo esteja adotando as perícias, na totalidade. Porém isso não se faz necessário. Preferindo, esteja a vontade para usar apenas um ou outro.

Bem, agora podemos prosseguir para a Maestria com Armas, em si. Cada bônus de base de ataque, representa um ponto de perícia com armas. Portanto, toda vez que aumenta sua base de ataque, um personagem recebe um ponto de perícia com armas. Note que o homem de armas e o ladrão já começam com um ponto de perícia com armas.

A progressão de um mestre de armas se dá em uma única arma, de cada vez. Isso significa que ele pode avançar sua perícia com quantas armas quiser em simultâneo, mas deve investir os pontos em separadamente. Logo, no máximo uma arma a cada ponto.

Um personagem pode gastar pontos de perícia com armas apenas com armas que saiba usar, de acordo com a sua classe. Cada ponto de perícia com armas avança o nível de maestria com uma determinada arma em um nível. Como um adendo, ele pode gastar um ponto de perícia com armas para adicionar uma arma à sua lista de armas proficientes pela sua classe.

Como funciona?

Apesar dos pontos de perícia com arma serem investidos em uma arma (por exemplo, espada longa, alabarda, arco curto, etc), cada uma delas pertence a um grupo de armas. São eles: armas leves, médias, grandes e de longo alcance. Lembre-se que, para um halfling, um machado é uma arma grande, e uma adaga é média, e assim por diante.

Os níveis de maestria com armas concedem bônus para o uso da arma escolhida. Os diferentes níveis podem dar bonificações padrão, ou distintas por categoria da arma. Para facilitar a visualização de como o progresso é feito, e para organizar a explicação dos diferentes benefícios, crio uma tabela. Veja a seguir:

Nível de Maestria	Benefício
1	Iniciativa
2	Por grupo
3	+1
4	Intimidação
5	Por grupo
6	+2
7	Crítico
8	Por Grupo
9	Grande Mestre

Benefícios Gerais

Como você pode reparar, alguns dos bônus são comuns a todos os grupos de armas. Entenda que esses bônus são cumulativos com quaisquer outros advindos de especializações e afins.

Iniciativa: Um mestre de armas aprende como preparar a sua arma favorita para o combate de forma extremamente veloz. No caso de armas de longo alcance, o mesmo vale para recarga de munição. Conceda +1 de bônus de iniciativa para a arma favorita.

+1: Esse bônus corresponde a um modificador de +1 aplicado a jogadas de ataque e dano com a arma escolhida. Esse benefício é ampliado para +2 no sexto nível de maestria com a arma.

Intimidação: Sempre que estiver empunhando a arma em questão, no quarto nível de maestria, o personagem pode usar uma ação padrão para intimidar um ou mais oponentes. Para tanto, ele testa Persuasão (CAR) com penalidade de -1 para cada oponente a ser influenciado, além do primeiro. Em caso de sucesso, os inimigos intimidados recebem penalidade, igual ao nível de maestria do personagem, nas suas jogadas de ataque, por 1d4 turnos.

Crítico: Um mestre de armas é extremamente mortal, quando empunha sua arma de expertise. Aumente o multiplicador de dano para x3, ao invés de x2, quando acontece um acer-

to crítico. Em adicional, quando rola um 1 natural, nesse nível de maestria não ocorrem mais erros críticos, ainda que continue contando como uma falha no ataque. Caso você use a regra alternativa da tabela de críticos, role dois d6 e escolha o melhor resultado (tanto para acertos quanto para erros críticos*).

Grande Mestre: Um grande mestre de armas é capaz de aplicar todos os benefícios gerais de sua maestria a qualquer arma da categoria a qual sua arma favorita pertença. Note que os benefícios específicos se aplicam apenas à arma em questão.

Benefícios Específicos

Esses bônus se dão em separado, pela categoria da arma. Cada nível de maestria conferindo um benefício diferente.

Armas Leves

Acurácia: No 2º nível de maestria, um mestre de armas leves (armas P, nas mãos de um personagem de tamanho médio) pode substituir seu bônus de FOR pelo de DES, quando calcula o Bônus de Ataque com a arma em questão.

Rajada: No 5º nível de maestria com armas, um mestre de armas leves ataca com incrível velocidade, quando usando sua arma de escolha. Ele pode receber -2 em todos os seus ataques, para realizar um ataque adicional no turno, com o seu maior valor de BA. Para realizar essa manobra, ele não

pode executar movimento. No sétimo nível de maestria, essa penalidade para atacar mais vezes diminui para -1.

Finta: No 8º nível de maestria, o personagem pode gastar um de seus ataques para enganar seu adversário. Ele sacrifica um de seus ataques e faz um teste de Enganação (CAR). Caso seja bem sucedido, seu oponente perde quaisquer bônus de CA advindos de escudo ou DES contra o seu próximo ataque.

Armas Médias

Defesa: No 2º nível de maestria, um mestre de armas médias (armas M, nas mãos de um personagem de tamanho médio) recebe um bônus de escudo de +1 em seu CA, quando empunha sua arma favorita e uma segunda arma em sua mão inábil. Esse bônus se soma a quaisquer bonificações de escudo que a segunda arma conceda.

Ambidestria: No 5º nível de maestria, um mestre de armas médias consegue empunhar duas armas com grande habilidade. Ele recebe -2 de penalidade em cada ataque, por empunhar uma arma leve em sua mão inábil, ao invés de -2/-4. Como um adendo, ele mantém quaisquer bônus de CA que a segunda arma conceda, ainda que ataque com ela.

Armas Gêmeas: No oitavo nível, a capacidade do mestre de armas médias se torna tal, que suas armas se mexem como uma só.

Ele não sofre penalidades por comba-

ter com duas armas, se empunhar uma arma leve em sua mão inábil. Como um adendo, ele pode empunhar sua arma favorita e uma segunda arma média em sua mão inábil, ao assumir -2 de penalidade em cada ataque por combater com duas armas. Para efeitos de jogo, um escudo de madeira conta como uma arma pequena (1d4 de dano, +6 de iniciativa. Já um escudo de aço conta como uma arma média (1d6 de dano, +3 iniciativa).

Armas Grandes

Postura: No 2º nível de maestria, um mestre de armas grandes aprende a assumir uma postura que torna sua arma muito mais efetiva. Ele pode substituir a sua DES por FOR, quando calcula a iniciativa para atacar com sua arma favorita.

Contragolpe: No 5º nível de maestria, ataques ao mestre de armas grandes devem ser precisos, ou não se vive para tentar novamente. Caso o personagem seja alvo de um ataque mal sucedido, o mestre de armas grandes recebe um ataque gratuito contra o oponente que o desferiu. Essa habilidade só pode ser ativada uma vez por rodada, e apenas contra oponentes que falharam em atacar o personagem.

Potência: No 8º nível de maestria, os ataques do mestre de armas grandes têm grande potência. Um oponente, vítima de um golpe bem sucedido do personagem, deve fazer uma JP de DES. Em caso de falha, ele fica caído no chão.

Armas de Longo Alcance

Precisão: No 2º nível de maestria, um mestre de armas de longo alcance é capaz causar grande estrago em seus alvos. Ele recebe uma penalidade, em seus ataques pelo turno, de -1 para cada dois níveis de maestria. Por causa disso, o dano aumenta em +2 por ponto de penalidade sofrido. Essa manobra pode ser realizada apenas se não há penalidade de distância contra o alvo.

Tiro Longo: No 5º nível de maestria, grandes distâncias significam pouco para o mestre de armas de longo alcance. Reduza a penalidade de distância de seus ataques em dois pontos

(até o mínimo de zero). Como um adendo, ele ganha um novo incremento de distância, de 4x (60m para o arco curto, 80m para a besta, e assim por diante). Atacar alvos nessa distância gera uma penalidade de -5 no teste de ataque.

Olho de Falcão: No 8º nível de maestria, o mestre de armas de longo alcance pode gastar uma ação de movimento para focar num alvo. Ao fazê-lo, seu próximo ataque contra aquele inimigo ignora quaisquer bônus de CA advindos de armadura, armadura natural, ou escudo, mas não bônus mágicos.



Armas Confusas

Certas armas podem se encaixar em dois grupos. Por exemplo, a lança, ou adaga. Quando investe pontos de perícia com armas nessas armas, o personagem deve dizer em qual categoria ele está avançando.

É possível avançar nas duas categorias para uma mesma arma, porém os pontos são investidos separadamente, e um de cada vez. Contudo, os níveis de bonificações gerais não se acumulam. O personagem compra apenas os níveis com bonificações de grupo, recebendo os níveis inferiores gratuitamente, uma vez que já os comprou para aquela arma.

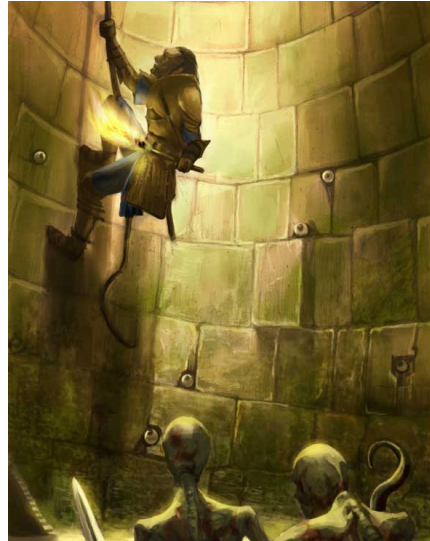
E.g: Tenho maestria com Machadinha (arma pequena 5). Ao investir apenas um ponto de perícia com armas, decido evolui-la como arma de longo alcance, chegando ao nível 2 dessa.

Considerações Finais

Bem, como você pode ver, eu fui sincero. O propósito foi expandir o conceito de perícias, sem detalhalas em demasia. Simplicidade é palavra de ordem.

As regras opcionais até então disponibilizadas já fazem a contribuição detalhada de forma magistral. Por que inventar outra forma complexa?

Meu ladrão tem Destreza 17. A maioria das perícias dele rolo com 19 +1 no primeiro nível. Isso é muito diferente da tabela de ladrão. E ele vai passar de nível esse bônus vai subir bem acima de 20.



Tem razão. É bem diferente mesmo. Contudo lembre-se de que essas ações são passíveis de penalidades. E que sempre existe a possibilidade de rolar 1 no dado. Aliás, a chance é 5%, exatamente. Prepare-se psicologicamente, pois isso vai acontecer vez ou outra.

Deixe que seu mestre se preocupe em deixar a sua vida uma merda. Ela possui meios para isso. Não fique triste porque seu ladrão é competente demais. Existe dano em atributo, cordas arrebentam, etc.

E house rules. Por favor. Caso você tenha gostado da regra, e queira usá-la em seu jogo, mas sem isso ou aquilo, faça-o. Tire tudo que não gosta, e use como preferir. Isso não é um tablete de gesso, uma mármore inviolável. Inclusive, se achar que a sua idéia ficou boa, me mande. Estamos evoluindo, todos.



Tabela de Armas

Arma	Tamanho	Dano	Alcance	Iniciativa	Preço	Peso
Adaga	P	1d4	3 / 6 / 9	+8	2 PO	0,5 kg
Alabarda	G	1d10	3	+1	15 PO	8 kg
Arco Curto	P	-	15 / 30 / 45	+3	25 PO	0,5 kg
Arco Longo	G	-	25 / 50 / 70	+2	60 PO	1,5 kg
Besta	P	1d6	20 / 40 / 60	+3	30 PO	3,5 kg
Bordão/Cajado	M	1d4	-	+7	5 PP	1,5 kg
Cimitarra	M	1d6	-	+8	15 PO	1,5 kg
Espada Bastarda	G	1d10	-	+2	15 PO	3 kg
Espada Curta	P	1d6	-	+7	6 PO	1,5 kg
Espada Longa	M	1d8	-	+5	10 PO	2 kg
Flecha de Caça (20)	-	1d6	-	-	5 PO	1 kg
Flecha de Guerra (20)	-	1d8	-	-	7 PO	1,5 kg
Funda	P	1d3	10 / 20 / 30	+4	5 PP	-
Lança	M	1d6	3 / 6 / 9	+4	5 PO	2,5 kg
Maça	M	1d8	-	+3	6 PO	5 kg
Machado	M	1d8	-	+3	8 PO	3,5 kg
Machadinha	P	1d6	3 / 6 / 9	+6	4 PO	2 kg
Mangual	M	1d8	-	+3	8 PO	5 kg
Martelo	M	1d6	3 / 6 / 9	+6	5 PO	3 kg
Montante	G	1d12	-	+1	20 PO	10 kg
Porrete	M	1d4	-	+6	1 PP	0,5 kg
Quatrelo p/ bestas (10)	-	-	-	-	2 PO	2 kg
Sabre	P	1d6	-	+8	8 PP	1 kg

FOR Força		Ajuste Ataque	Ajuste Dano	Leve	Carga Média	Pesada
		Ajustes	Talentos Ládinos			
DES Destreza						
CON Constituição		Ajuste PV	Ajuste Proteção	%Ressurreição		
INT Inteligência		Idiomas	Aprender Magia	Magias Adicionais		
SAB Sabedoria		Ajuste Proteção	Magias Adicionais			
CAR Carisma		Seguidores	Ajuste Reação	Mortos-Vivos		

Atual	Próximo
-------	---------

Esqueleto	☐
Zumbi	☐
Carniçal	☐
Inumano	☐
Aparição	☐
Múmia	☐
Espectro	☐
Vampiro	☐

Equipamentos

[illegible]

PC

15

Perícias

[illegible]

Idiomas

Habilidades Classe/Raça

[illegible]

Magias

Magias por Dia

9°

1° Círculo

1° Círculo

2º Círculo

2° Círculo

3º Círculo

3° Círculo

4º Círculo

4° Círculo

5º Círculo

5° Círculo

6º Círculo

6° Círculo

7º Círculo

7º Círculo

8º Círculo

8° Círculo

9º Círculo

9° Círculo

LICENÇA OPEN DRAGON / CREATIVE COMMONS by-sa v3.0

Com esta licença você tem a liberdade de:

Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.

Remixar — criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

Atribuição — Você deve creditar a obra da forma especificada pelo autor ou licenciante (mas não de maneira que sugira que estes concedem qualquer aval a você ou ao seu uso da obra).

Compartilhamento pela mesma licença — Se você alterar, transformar ou criar em cima desta obra, você poderá distribuir a obra resultante apenas sob a mesma licença, ou sob uma licença similar à presente.

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST - OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document, Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Autores: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson. Old Dragon, Copyright 2010, Antonio Sá Neto e Fabiano Neme.

EM RESPEITO AO ITEM 8 DA OPEN GAME LICENSE v1.0a, INDICAMOS COMO CONTEÚDO ABERTO, TODO ESTE MATERIAL COM EXCEÇÃO DE NOMES LUGARES, PERSONAGENS, ARTES, ILUSTRAÇÕES, ESQUEMAS, DIAGRAMAÇÕES E QUALQUER OUTRO MATERIAL QUE CONFIGURE PROPRIEDADE INTELECTUAL DOS SEUS AUTORES.



Regras para Jogos Clássicos de Fantasia